PLAYSTATION
BLAST
WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR
PRÉVIA
inFAMOUS
SECOND SON
#21
FEV
2014
PRÉVIA
METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES (PS3/PS4)
ANÁLISE
RESOGUN (PS4)

Liberdade e (super) poder

Ter super-poderes para fazer o que bem entender numa cidade grande foi uma das melhores sensações proporcionadas pela série inFAMOUS no PS3. E essa sensação está prestes a ser ainda melhor no PS4 com inFAMOUS: Second Son. Além da Prévia com nossas imensas expectativas para esse grande exclusivo, trazemos também o que esperamos de Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (PS3/PS4) e Destiny (PS4), além de nossas Análises de Resogun (PS4), Battlefield 4 (PS3) e Cavaleiros do Zodíaco: Bravos Soldados (PS3). Nosso Perfil de Cole Macgrath coroa a edição trazendo toda a trajetória do primeiro (anti) herói da série inFAMOUS.**– Rafael Neves**

PLAYSTATION BLAST

DIRETOR GERAL / EDITORIAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Rafael Neves
Rodrigo Bitencourt
Thomas Schulze
Rafael Becker
Rodrigo Estevam
Gabriel Vlatkovic

REVISÃO

Jaime Ninice
Rafael Neves
José Carlos Alves
Vitor Tibério
Leandro Feire
Catarine Aurora
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO

Daivd Vieira
Lucas Paes
Leonardo Correia
Gabriel Leles
Breno Madureira
Leandro Fernandes
Ítalo Lourenço
Ricardo Ronda

CAPA

Diego Migueis

A arte de ser louco é jamais cometer a loucura de ser um sujeito normal *por* ***Sybellyus Paiva***

WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR

POR SYBAS

por ***Rafael Becker***

Revisão: *Leandro Freire*
Diagramação: *Breno Madureira*

COLE MACGRATH

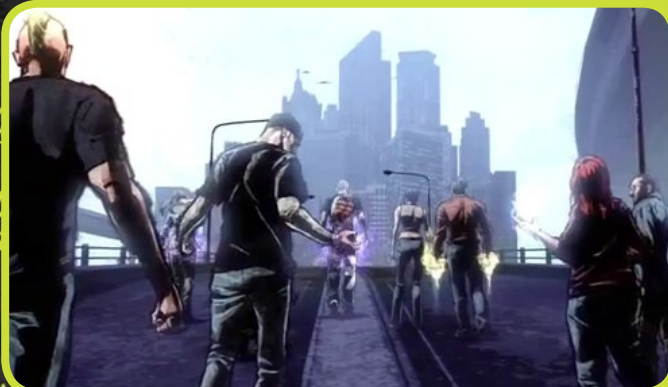
(inFAMOUS)

Imagine que você é um simples entregador de pacotes. Em um dia comum de trabalho, a sua vida muda em fração de segundos. Você fica desacordado por um tempo, mas quando se levanta, descobre que pode controlar a eletricidade. Esse é o início da história de **Cole MacGrath**, um herói ou um temido vilão, dependendo de suas escolhas na série **inFAMOUS**. Curioso para saber mais sobre Cole e como ele ganhou a sua fama? Então não deixe de ler esse nosso Perfil!

Atenção: este texto contém spoilers de inFAMOUS e inFAMOUS 2. Continue lendo por sua própria conta e risco.

DE UM GAROTO PARA UM HOMEM

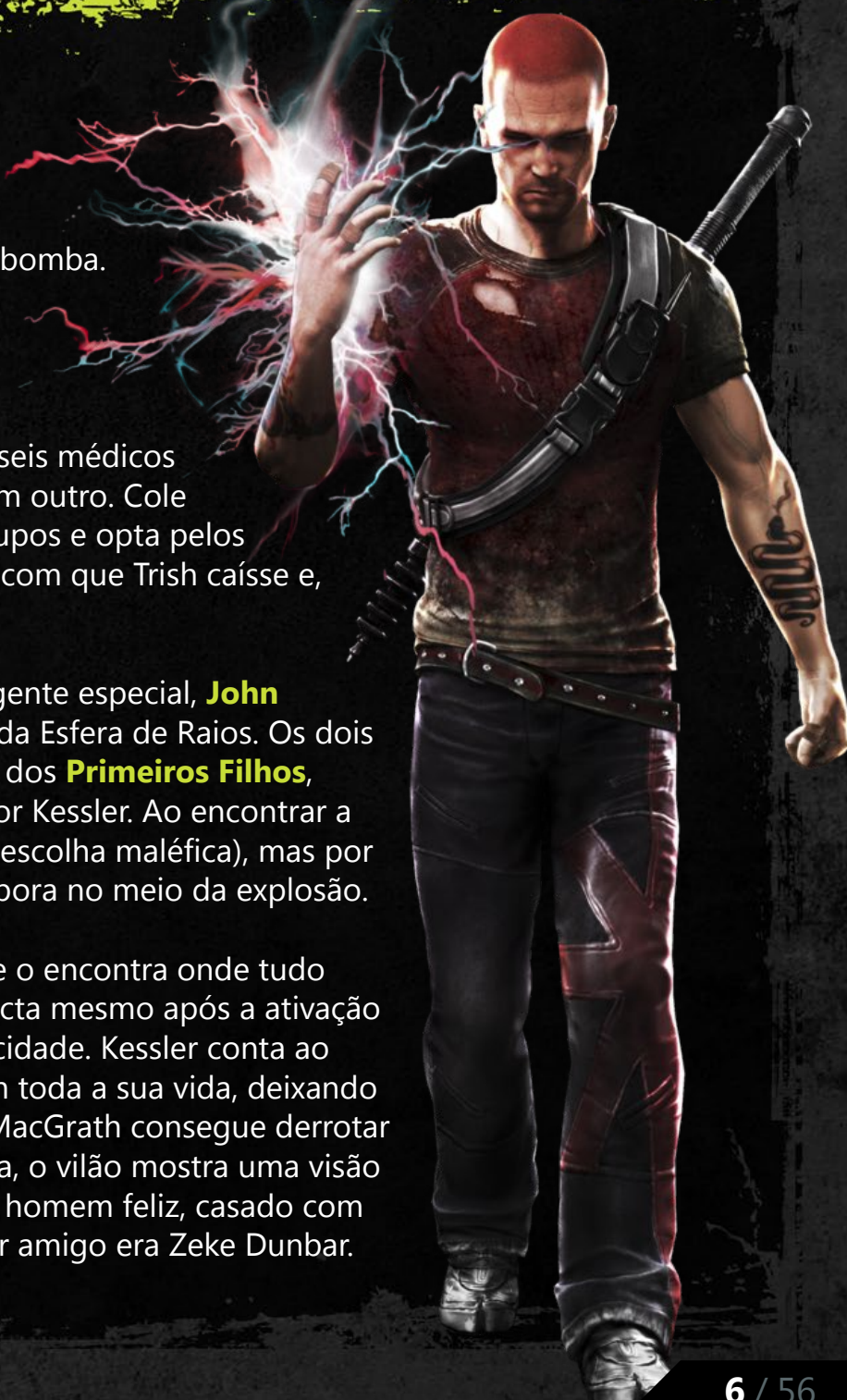
Cole MacGrath é um conhecido entregador de encomendas em **Empire City**, sempre montado em sua bicicleta. Seu melhor amigo é **Zeke Dunbar** e ele possui um relacionamento sério com **Trish Dailey**. Em uma bela tarde, Cole ficou encarregado de entregar um pacote no Distrito Histórico de Empire City. Ao chegar no local, ele é informado por uma mulher que ela não havia pedido nada. Logo em seguida, Cole recebe uma ligação de um homem chamado **Kessler**, oferecendo 500 dólares caso Cole abrisse o pacote. Sem pensar duas vezes, o protagonista faz o que lhe foi atarefado e, sem saber, ativa uma bomba que destrói metade da cidade e mata milhares de pessoas. MacGrath acorda em uma cratera que não havia sofrido danos pela explosão. Se sentindo meio estranho, ele procura por Zeke. No meio do caminho, Cole sofre uma forte descarga elétrica que mataria qualquer um que fosse atingido por ela. Mas não ele.

Levado para um hospital por ter desmaiado ao se encontrar com Zeke, Cole descobre que uma praga atingiu a cidade, deixando a população doente. Além disso, diversos crimes como roubos e assassinatos estão acontecendo, em uma tentativa desesperada de sobreviver. Sem alternativa, o governo dos Estados Unidos decide colocar Empire City em quarentena.

Ao sair do hospital, Cole descobre que pode manipular a eletricidade e que é imune a grandes quedas, por exemplo. Zeke fica muito impressionado e começa a fazer diversos planos para esses poderes, enquanto Trish acaba o namoro com Cole. Em uma longa jornada em busca de respostas, MacGrath descobre que a explosão despertou poderes também em outras pessoas, chamadas de **conduítes**.

A VERDADE DÓI

Enfrentando alguns conduítes que queriam controlar a cidade, Cole conhece um em especial: Kessler, o homem que o fez ativar a bomba. Ele recupera a bomba, chamada de **Esfera de Raios**, e o leva consigo junto com Zeke, que se aliou a ele e traiu a amizade que tinha com Cole. Se já não bastasse isso, Kessler põe seis médicos pendurados em um prédio e Trish em outro. Cole só tinha tempo de salvar um dos grupos e opta pelos médicos (escolha do bem), fazendo com que Trish caísse e, consequentemente, viesse a falecer.

Trabalhando agora junto com um agente especial, **John White**, Cole descobre a localização da Esfera de Raios. Os dois partem e enfrentam alguns homens dos **Primeiros Filhos**, uma organização secreta liderada por Kessler. Ao encontrar a Esfera, Cole a destrói (ou a ativa, na escolha maléfica), mas por um preço: John definitivamente evapora no meio da explosão.

Após ser contatado por Kessler, Cole o encontra onde tudo começou, na cratera que estava intacta mesmo após a ativação da bomba que destruiu metade da cidade. Kessler conta ao protagonista que o acompanhou em toda a sua vida, deixando Cole confuso. Após muito esforço, MacGrath consegue derrotar Kessler, mas em uma última tentativa, o vilão mostra uma visão para o herói: Cole MacGrath era um homem feliz, casado com Trish e pai de duas filhas, seu melhor amigo era Zeke Dunbar.

Em um certo dia, um poderoso monstro chamado de **“A Fera”** destrói Empire City, forçando Cole a fugir com a sua família para outro lugar. Não importava para onde eles iam, a Fera vinha atrás. A sua família morre e Cole, aproveitando seus poderes, volta no tempo para mudar tudo isso. Kessler era Cole MacGrath, e tinha que preparar aquele Cole para enfrentar a Fera, forçando-o a tomar difíceis escolhas, como a de salvar ou não Trish. Kessler morre e Cole, novamente amigo de Zeke, se mostra determinado a derrotar a Fera, mesmo ainda não concordando e odiando a Kessler pelo o que ele fez.

NEW MARAIS, OLD PROBLEMS

Para poder conseguir derrotar a Fera, Cole precisava partir para **New Marais** e se apresentar ao **Dr. Wolfe**, pois só ele poderia o ensinar a ficar forte e conseguir novos poderes. Então ele faz isso partindo em um barco ao lado de Zeke e da **Agente Kuo**, a “nova John”. Chegando à nova cidade – que ele já havia visitado há alguns anos com Zeke para ambos praticarem parkour -, Cole se depara com a ditadura de **John Bertrand**, antigo parceiro de negócios de Kessler, e de sua Milícia.

Após se encontrar com Wolfe, é explicado a Cole como ele poderia derrotar a Fera. Ele deveria usar o **RFI**, um inibidor de raios que suga os poderes de um conduíte, mas para isso deveria coletar **Núcleos de Explosão** que eram a fonte de alimentação do RFI. Em outra longa jornada, Cole conhece **Nix**, uma anti-heroína que iria lhe conduzir a ações do mal. Também conhece a nova Kuo, que ganhou poderes de gelo por possuir gene de conduíte e que levaria Cole a praticar boas ações. Cabe ao jogador escolher a quem se aliar nas missões de inFAMOUS 2.

inFAMOUS é uma série conhecida por dar oportunidade ao jogador de fazer escolhas boas ou ruins, lapidando a própria história de Cole MacGrath. inFAMOUS 2 possui dois finais diferentes, um heróico e outro maligno. Contaremos a vocês os dois, já que o protagonista pode ter dois caminhos diferentes.

• **Final Karma do Bem**: Cole conseguiu absorver todos os Núcleos de Explosão e agora é forte o suficiente para poder usar o RFI. Porém, há um preço caso ele utilize o aparelho: todos os conduítes serão mortos, inclusive Cole. Kuo discorda disso e vai se aliar à Fera para impedir que isso aconteça. Junto com os Rebeldes de New Marais, ele derrota Kuo – que se dizia arrependida – e a Fera. Morre como um verdadeiro herói e ganha um monumento em sua lembrança na cidade, com as pessoas curadas da praga graças ao RFI, mas aqueles com genes de conduítes mortos. Como Zeke disse, “milhares morreram, mas salvaram a vida de bilhões”.

• **Final Karma do Mal**: Aliando-se à Kuo e à Fera, Cole opta por não ativar o RFI, indo contra Nix e Zeke. Ele mata ambos por estarem em seu caminho e vira a nova Fera, pois a outra não tinha muito tempo de vida. Ao lado de Kuo, Cole parte para ativar os poderes daqueles que possuíam os genes de conduítes e matar todos aqueles que estavam doentes por causa da explosão da Esfera de Raios em Empire City, exatamente como a Fera fazia

Jogos em que Cole MacGrath aparece

- inFAMOUS (PS3)
- inFAMOUS 2 (PS3)
- inFAMOUS: Festival of Blood (PSN)
- Street Fighter X Tekken (PS3/PSVita)
- PlayStation All-Stars Battle Royale (PS3/PSVita)

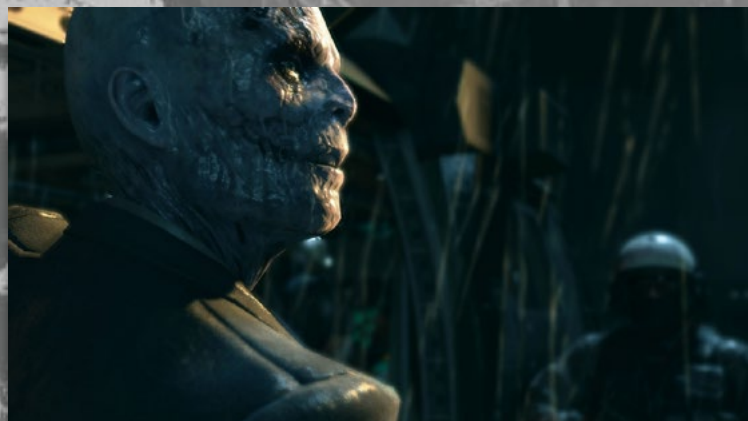
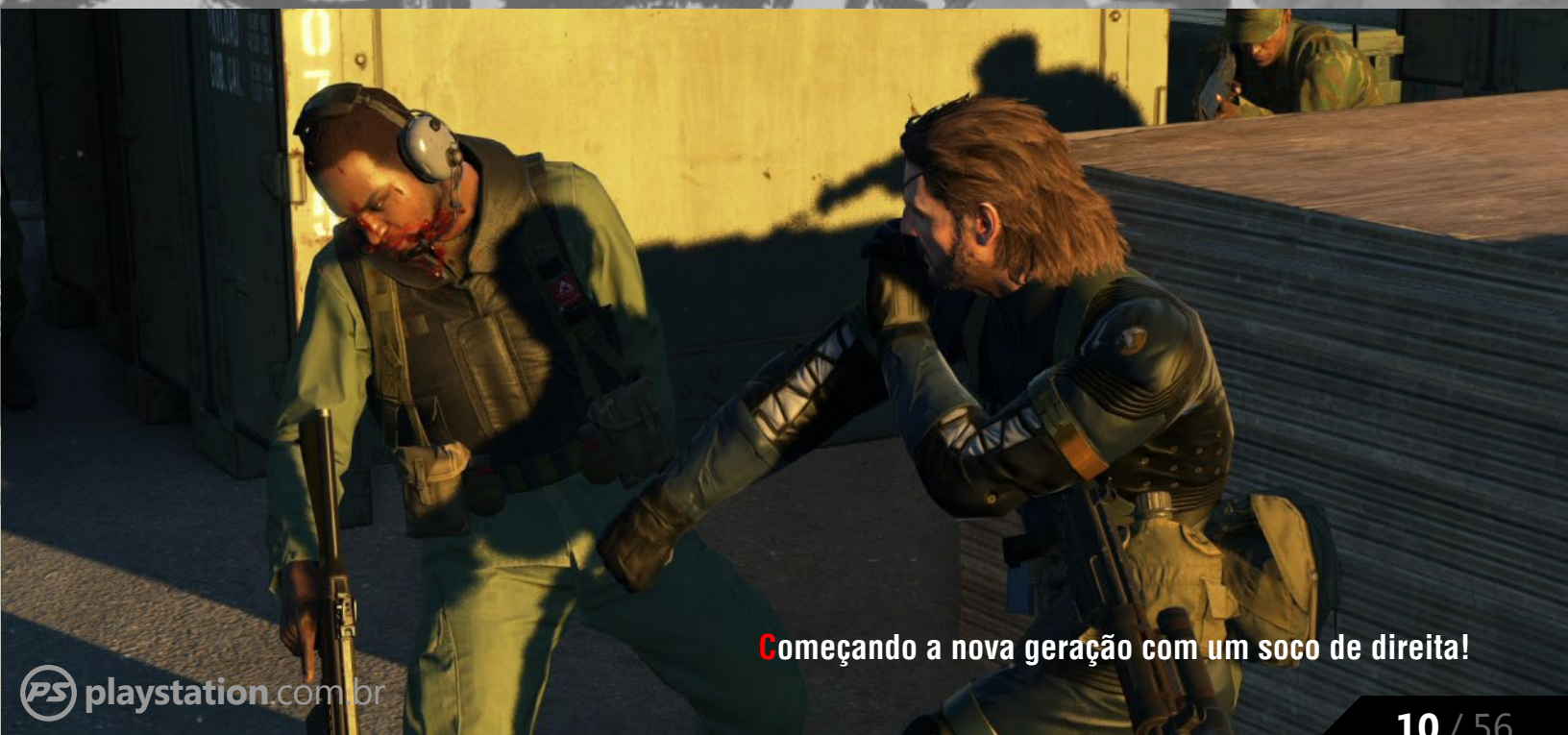
por **Rodrigo Bitencourt**

Revisão: Rafael Neves
Diagramação: Lucas Paes

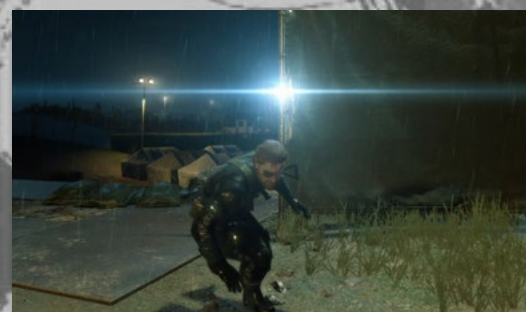
Preparando o terreno para METAL GEAR V: GROUND ZEROES

Uma noite chuvosa em um lugar desconhecido, um homem com a face desfigurada conversa com uma criança presa em uma cela. A chuva continua cada vez mais intensa, e aquela figura se torna cada vez mais misteriosa e amedrontadora. Os soldados não hesitam em seguir as suas ordens, sem questionar por um segundo sequer. De repente, uma música começa a tocar ao fundo. "Here's to You" é o nome da canção. Ela soa familiar aos fãs mais assíduos de Metal Gear Solid. Assim como o homem que surge, somente depois de passados sete minutos do primeiro trailer de Metal Gear Solid V: Ground Zeroes. Snake está de volta e agora seus mullets, barba e tapa-olho possuem gráficos de última geração. E para os verdadeiros amantes da franquia, Hideo Kojima ainda os brinda com mais uma frase célebre da série: "Kept you waiting, huh?". É o que diz aquele Snake, enquanto termina de escalar uma montanha, pronto para mais uma missão. E então, você não vai o deixar esperando, vai?

Primeiros passos em Ground Zeroes

Quando o primeiro trailer de Metal Gear Solid V: Ground Zeroes surgiu ainda em 2012, muitas informações não estavam confirmadas, ou pareciam envolvidas por grandes mistérios, assim como qualquer coisa que o mestre Hideo Kojima toca ou cria. Quem é esse Snake? Em que ano estamos? E o mais importante: quando se encaixaria essa nova fase da franquia em toda a história de MGS?

São tantas perguntas e tão poucas respostas. Muita calma e paz nessa hora. Exatamente após Metal Gear Solid: Peace Walker, jogo exclusivo de PSP e que foi remasterizado em HD para PS3, é que Ground Zeroes tem o seu inicio. O game segue os passos de Big Boss depois dos eventos finais de Peace Walker, em 1975. A história apresenta Paz Ortega e Chico Libre, personagens conhecidos do jogo anterior, sequestrados e aprisionados por uma ameaça ainda desconhecida. A única pista é esse misterioso vilão batizado apenas como Skull Face por motivos óbvios. E, claramente, a sua primeira missão em GZ não seria nada menos, nada mais, do que uma missão de resgate da dupla.

Começando a nova geração com um soco de direita!

O game servirá como um prólogo de Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, que se passará após um coma de anos que Big Boss sofre depois dos eventos de Ground Zeroes, só para acordar e descobrir que perdeu todo o seu exército sem fronteiras, os MSF (Militaires San Frontiers), que surgiu em Peace Walker. Ficou confuso com tudo isso? Bom, se você não é um fã da série e das narrativas complexas de Hideo Kojima, é bom ir se acostumando com a ideia de ficar um pouco perdido de vez em quando.

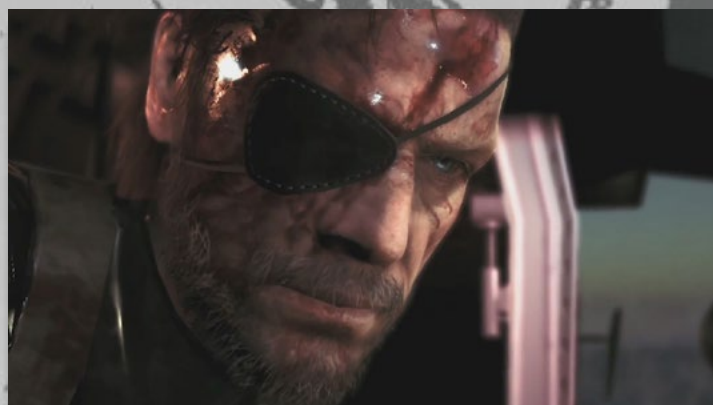
Conferir o equipamento antes da missão é sempre uma boa ideia

Metal Gear Solid: 1 + 1 = 5

Metal Gear Solid V será dividido em dois jogos: Ground Zeroes e The Panthom Pain. O primeiro irá mostrar os fatos que se desenvolvem logo após MGS: Peace Walker, registrando os passos de Big Boss em busca de Paz e Chico, servindo apenas como um prólogo, e, portanto, não possuindo uma vasta quantidade de horas de gameplay.

Hideo Kojima afirmou que essa primeira parte do game irá servir mais para acostumar os jogadores com as principais mudanças apresentadas nessa nova etapa de MGS. Uma delas, e que promete uma grande diferença na maneira de planejar estratégias e também no ritmo do jogo, é a recuperação automática da energia de Big Boss, que agora volta ao normal rapidamente com o tempo, sem a ajuda de rações. Ground Zeroes também traz uma linguagem visual muito comum dos jogos de FPS: o sangue na tela. Conforme você perde energia, mais sangue irá aparecer advertindo que a sua vida corre sérios riscos. Os fãs mais conservadores da série talvez não aprovem tão bem essa mudança.

Outra novidade é a liberdade proporcionada pelas fases, que agora não são mais lineares. Você pode decidir a forma que deseja realizar uma missão. Por exemplo, ao invadir uma base inimiga em Ground Zeroes, é possível escolher entre diversos veículos e estratégias para completar a missão, uma investida mais furtiva seria o ideal, mas,se você preferir, pode usar um veículo ou armamento mais pesado para alcançar seus objetivos. Metal Gear Solid: GZ irá funcionar quase como um Peace Walker, só que de última geração, com gráficos mais potentes, menos interrupções entre as fases (que eram muito segmentadas no anterior) e repleto de possibilidades para completar a sua missão.

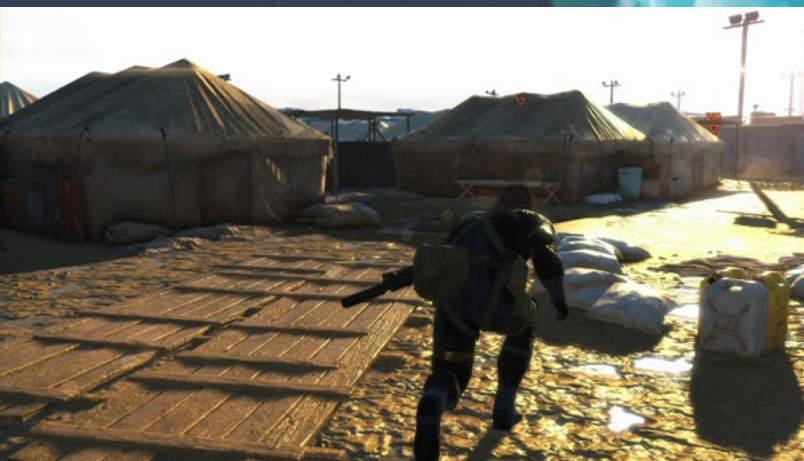
Exército de um homem só

Nem Solid Snake, Liquid Snake ou Solidus Snake. Em Ground Zeroes, a serpente da vez é Big Boss. Hideo Kojima criou uma franquia com uma história tão complexa e que tem tanto ainda para ser decifrada e explorada que decidiu nos presentear com um pouco mais de clareza sobre os acontecimentos que registraram a vida de Big Boss. Mais uma vez em uma missão solitária, agora será possível ter mais liberdade para explorar diversas ações e estratégias no campo de batalha. Apesar de ser um prólogo para a história principal, GZ ainda promete algumas horas de diversão, e muito mais para aqueles jogadores curiosos, que gostam de completar todos os detalhes do jogo, que também possui diversos colecionáveis e sidequests.

Acorda, Big Boss! Não aguentamos mais para jogar Ground Zeroes

Após os eventos de GZ, Big Boss entrará em coma, esse será o grande hiato entre ele e The Phantom Pain. Apesar de perder os Militaires San Frontiers durante esse intervalo, Big Boss não ficará sem um exército por muito tempo. Diamond Dogs será o nome do seu novo exército, uma referência direta a música Diamond Dogs do camaleão do Rock, David Bowie. Nada mais adequado para quem pode ser considerado o camaleão do stealth.

Solid "Fox"

Há algum tempo, a Kojima Productions já vem desenvolvendo o Fox Engine, o motor de jogo revolucionário da produtora. Mas só agora, com Ground Zeroes, vai ser possível presenciar tudo que ele é capaz de fazer. A partir de trailers e gameplays disponíveis na internet, torna-se claro o seu poder quanto a efeitos de iluminação, que estão incríveis e prometem ser uma parte importante na dinâmica do jogo. Novas mecânicas também apresentam grandes diferenças e inovações no modo como os jogadores vão poder jogar GZ. Agora, Big Boss pode marcar seus inimigos com um binóculo especial, o que facilita estratégias na hora de decidir quem eliminar primeiro. Além disso, um modo bullet-time foi integrado ao game, dando alguns segundos em câmera lenta para deter o guarda inimigo que tenha percebido a presença de Big Boss.

As patrulhas inimigas não vão facilitar a sua vida. Mais amplas e com menos padrões, elas prometem dar bastante trabalho na hora de se infiltrar na base inimiga. Com um ciclo de noite e dia, além de diferentes climas, as rondas e locais dos inimigos devem mudar de padrão a cada momento. O famoso status de alerta da franquia não vai mais ser identificado pelo cronômetro. Ao invés disso, o jogador precisará analisar o comportamento dos inimigos e interceptar conversas pelo rádio para saber se o código de alerta já foi concluído. Os adversários também podem ser capturados para a sua vantagem no campo de batalha, você pode escolher entre matar, nocautear ou interrogar o refém, essa última opção pode revelar detalhes sobre passagens secretas e munição.

Contagem regressiva até zero

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes vai ser lançando em 18 de março para PlayStation 3, Playstation 4, Xbox 360 e Xbox One, em mídia física e digital. Com esse lançamento, Hideo Kojima dá um carinhoso abraço de adeus para a geração passada e um abraço de boas vindas para a nova geração de videogames. Ground Zeroes é apenas o primeiro passo da franquia de MGS nesse novo mundo, com maiores possibilidades, gráficos, jogabilidade, interações e inovações. "Kept you waiting, huh?", foi o que disse Big Boss no primeiro trailer divulgado do jogo. Bom, agora já não vamos precisar esperar muito tempo, pelo menos.

EXPECTATIVA
5

Metal Gear V: Ground Zeroes (PlayStation 3/ PlayStation 4)

Desenvolvimento: Kojima Productions
Gênero: Ação - Stealth

Lançamento: 18 de Março de 2014

por **Gabriel Vlatkovic**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Ricardo Ronda

DESTINY

Conheça Destiny (PS4), um dos mais ambiciosos projetos da nova geração!

A Bungie, desenvolvedora responsável pela franquia Halo (exceto Halo 4 e Anniversary) tem uma gigante responsabilidade em suas mãos e uma prova de fogo para cumprir: por ser conhecida apenas pelo seu trabalho com as aventuras de Master Chief, a desenvolvedora se vê tendo que mostrar a todos que é capaz de fazer títulos diferentes e finalmente tirar de si o estigma de produtora de apenas um jogo. Mesmo assim, com a imensa qualidade de sua franquia de outrora, é impossível que seu novo trabalho não sofra influências, assim como também é muito difícil evitar comparações. Para tentar de uma vez por todas resolver todos esses problemas, a Bungie está trabalhando em Destiny, jogo de tiro em primeira pessoa com fortes interações online via modo cooperativo e um mundo imenso, com uma mitologia profunda e uma eterna guerra da raça humana para sobreviver.

O fim da Era de Ouro

Destiny se passa quase mil anos no futuro, sob o prisma de uma era de muito sucesso para a humanidade. Com tecnologia o bastante para se estabelecer por todo o universo, a raça humana começa a colonizar outros planetas e se dividir cada vez mais pelos novos territórios. Esta era, chamada de **Golden Age** (ou Era de Ouro) dura por um tempo, mas algo começa a dar errado. Um estranho evento, chamados pelos humanos de "O Colapso", destrói boa parte das colônias levando a raça humana à iminente extinção de sua espécie.

Um mundo dinâmico

Os humanos que ainda habitam a Terra são os poucos que ainda conseguem sobreviver e, para investigar e proteger sua integridade, os chamados **Guardiões da Cidade**, últimos protetores da raça humana, são convocados. Ao investigarem o que estava acontecendo, é descoberta uma raça alienígena que deseja ocupar todos os territórios dominados por humanos, o que causaria sua destruição. Cabe ao grupo de guardiões investigar e destruir a ameaça de uma vez por todas.

Guardiões da Cidade em mais uma missão

Uma das maiores promessas da Bungie com seu novo jogo é a de que o seu mundo (que não se limita à Terra) estará em constante mudança, de forma que a experiência é imprevisível até mesmo para quem a criou. O universo de Destiny é imenso e possibilita viagens a outros planetas e a investigação de cada canto visível do local. Ao contrário do que estamos acostumados, em que jogos têm uma imensidão aparente que é barrada por paredes invisíveis, em Destiny é possível chegar a qualquer lugar que seu olhos vejam, o que torna o jogo massivo por si só, já que o que foi divulgado até agora só nos revela o quão imensos são os cenários do título.

Os eventos dinâmicos, que ocorrem repentinamente durante o jogo, tal como um ataque de surpresa da raça alienígena, fazem com que o jogo seja único para cada grupo de jogadores que se aventurarem pela odisseia dos guardiões em busca da paz, e a Bungie promete que, apesar de possuir alguns elementos de MMO, será frenético e recheado de ação, como os fãs de jogos de tiro em primeira pessoa desejam. Mesmo assim, no início do jogo, é possível customizar seu personagem com elementos que vão desde a aparência até a função dele dentro do esquadrão, o que fará diferença quanto às habilidades aprendidas durante a jornada.

Além de lindos, os cenários de Destiny sofrem mudanças a todo instante

O multiplayer em um novo patamar

No modo cooperativo, cada jogador deve desempenhar um papel diferente para chegar à vitória

Destiny é um jogo para ser jogado em grupo. Seja em competições frenéticas nas quais já estamos acostumados, mas com o excelente sistema de matchmaking da franquia Halo (em que o jogo pré-seleciona pessoas com o mesmo perfil que o seu para competir) ou no modo cooperativo, que promete ser a grande estrela do jogo. Por não haver um, e sim vários protagonistas no jogo, a campanha de Destiny consiste em um jogo cooperativo em que cada um deve exercer suas próprias funções e se unir para derrotar a raça alienígena. Apesar de parecer algo já muito conhecido por todos, o diferencial está na grandiosidade do mundo e na liberdade de cada jogador, que apesar de agir em grupo, tem total autonomia para explorar e se divertir à sua maneira. Pelo que foi mostrado até agora, Destiny realmente engajará o jogador a se unir ao esquadrão, de maneira que a sensação é de que realmente estamos em uma guerra para salvar a humanidade.

Influências de Master Chief

Como era de se esperar, a arte de Destiny lembra bastante a da série Halo. Paisagens naturais se misturam a estruturas de alta tecnologia enquanto humanos de armaduras combatem alienígenas. Apesar de não parecer nada novo e estar longe de ser uma revolução, o título parece ser uma grande evolução do estilo que fez a fama da Bungie, e soa como um desejo da desenvolvedora que era impossível com a tecnologia disponível na época.

As grandiosas paisagens de Destiny possuem gráficos espetaculares e cheios de pequenos detalhes que fazem grande diferença para a imersão do jogador. A vegetação e outros elementos dos cenários possuem movimentos independentes entre si e reagem de acordo com o que está acontecendo, seja uma forte ventania, uma tempestade ou mesmo ao toque dos personagens. Tudo isso faz com que tudo se torne mais crível e realista, fazendo com que, cada vez mais, o jogador mergulhe de cabeça na aventura, que parece ser muito extensa.

Marco da Geração

Talvez Destiny seja o primeiro grande marco da nova geração de consoles. Com sua experiência multijogador, um mundo gigantesco a ser explorado e gráficos de cair o queixo, a Bungie deseja cativar jogadores que ainda não a conheciam, tal como os jogadores de console da Sony que nunca tiveram a oportunidade de conhecer Halo e relembrar a todos os motivos que a fizeram ser a desenvolvedora respeitada que é hoje. Se isso dará certo, descobriremos ainda este ano!

EXPECTATIVA
5

Destiny (PS4)

Desenvolvimento: Bungie
Gênero: First-person shooter
Lançamento: 9 de setembro de 2014

por ***Rafael Neves***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: David Vieira

Prévia: Muitos poderes, adrenalina e liberdade com o exclusivo inFAMOUS: Second Son (PS4)

Liberdade e poder são basicamente os maiores valores buscados pela sociedade moderna ocidental. Em se tratando de videogames, que ideia melhor para conceber esses dois elementos do que dar ao jogador amplos poderes sobrehumanos e diversos caminhos para se seguir? A série inFAMOUS sempre aliou esses dois conceitos a uma trama interessante e a um universo realista com suas peculiaridades. Second Son pegou muitos de surpresa no anúncio do PS4 ao nos apresentar a um novo protagonista, Delsin, com novos poderes. Seja lá qual caminho vocês escolher ou como irá usar as suas incríveis habilidades, inFAMOUS tem tudo para ser o grande exclusivo do novo console da Sony.

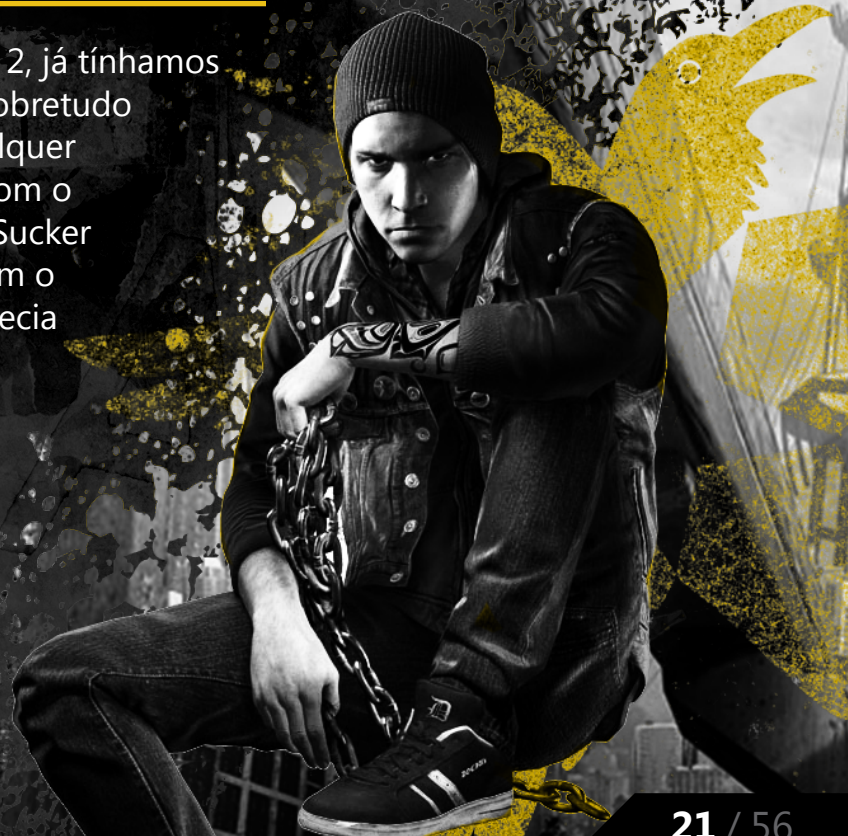
Diga não aos Conduit!

Em inFAMOUS: Second Son, somos apresentados a um Estados Unidos muito mais rígido com a política anti-Conduits. Graças a ela, esses super-humanos agora são tratados como bioterroristas. O game se passa sete anos após o final de inFAMOUS 2 - especificamente, seguindo o caminho "do bem" - e está amplamente conectado aos dois primeiros jogos (e sua **expansão**). Mesmo após o heroi (ou anti-heroi) Cole MacGrath destruir o vilão Beast, muitos Conduits não morreram com a explosão do final do segundo jogo. A reação do governo estadunidense foi criar a Departamento de Proteção Unificada (DUP, em inglês).

DUP faz o grande papel de vilão do jogo. Ele equipou o país com tecnologia e impôs várias regras e restrições para não deixar nenhum Conduit escapar de sua vistoria. Com os super humanos sendo vistos como ameaças biológicas, um clima de tensão e estratificação social que lembra X-Men: Confronto Final impera no jogo. É justamente nesse ambiente de restrição e controle que Delsin aparece como grande símbolo da liberdade.

Esse Conduit é o protagonista do jogo, o tal "Secon Son". Ele é irmão mais novo de Cole então? Bom, embora muitos tenham especulado, não é isso. Delsin tem um irmão mais velho policial, Reggie, que parece viver um dilema entre ajudar o irmão "criminoso" ou seguir as normas policiais e prendê-lo. E não é difícil prendê-lo, já que Delsin é um grafiteiro, um cara que tipicamente seria tratado pela sociedade como vagabundo. Some isso ao fato de ele não se importar mais em usar os poderes em público e temos alguém que vai torrar a paciência da polícia.

Exploda tudo - para o bem ou para o mal

Depois de jogarmos inFAMOUS e inFAMOUS 2, já tínhamos nos tornados especialistas em eletricidade, sobretudo em como usá-la para destruir inimigos e qualquer outro elemento que estivesse no caminho. Com o primeiro trailer de Second Son, vimos que a Sucker Punch decidiu variar a habilidade especial com o novo protagonista. O que primeiramente parecia ser o poder de fogo provou ser, na verdade, a habilidade de fumaça (que, na prática, é a mesma coisa). Atirar projéteis flamejantes de diferentes níveis de poder de destruição, teleportar-se transformando em fumaça e usar a corrente em alta temperatura foram algumas das habilidades que vimos.

A surpresa mesmo ficou para um segundo poder, o poder neon. Ele é menos agressivo que o de fumaça, mas também permite fazer coisas fantásticas como se locomover livremente deixando um rastro bonito de silhuetas luminosas. A partir daí, fica a dúvida sobre quais outros poderes veremos em Second Son, afinal, Delsin não é um Conduit normal - ele pode absorver outros poderes, alternando entre a habilidade que quer usar. Que outros poderes será que poderemos usar? E o quão insana deve ser a possibilidade de alternar a qualquer hora entre eles?

Outro elemento da série que retorna são os movimentos de parkour. É preciso escalar prédios, saltar sobre obstáculos e desviar a projéteis para não morrer no campo de batalha. Ao que tudo indica, a mesma mecânica que fez tudo isso se resumir a controles simples nos dois primeiros games da série está de volta em Secon Son. Na verdade, em questão de controles, pouca coisa parece mudar nesse novo jogo. A diferença fica por conta do uso da touchpad do DualShock 4, que promete simular alguns movimentos feito por Delsin na televisão.

Uma cidade rica em possibilidades

Outro elemento de inFAMOUS que remonta o sentimento de liberdade é o seu foco nas múltiplas possibilidades de jogo. E não falo exclusivamente da decisão entre seguir uma moral “boa” ou de guiar suas ações sem ética alguma. Com Second Son, somos apresentados a uma aventura em mundo aberto, ou seja, temos um concorrente para GTA V, Watch Dogs e Saint’s Row IV (e devo dizer que, com seus super poderes, Second Son tem vantagem). Há muito o que fazer em Seattle além da história principal do jogo, ou seja, quem curte side-quests vai adorar o que Second Son promete oferecer.

Os mais atentos devem ter notado que eu falei "Seattle" em vez de me referir a Empire City, a cidade em que inFAMOUS se passava até agora. Dessa vez, a Sucker Punch trará as batalhas cinematográficas entre policiais armados e humanos super poderosos para a chuvosa cidade de Seattle. E o que pudemos conferir pelas palavras da desenvolvedora é que está sendo colocado um esforço enorme para criar uma cidade com um clima único. De fato, Seattle é uma cidade ímpar, e sua versão para PS4 parece ser um colírio para os olhos.

Sem terceiro, nem quarto irmãos

Embora tenha se tornado uma prática recorrente em games de aventura e ação a implementação (mesmo que forçada) de um modo multiplayer, Second Son não parece seguir a tendência que vimos em **Batman: Arkham Origins (PS3)** e **Tomb Raider (PS3)**. A Sucker Punch justificou essa ausência de diversão em grupo por conta do foco na experiência singleplayer, que conta com muitas sidequests que seriam difíceis de se adaptar para múltiplos jogadores. Mesmo que fosse divertido fazer um death match entre Conduits com diferentes poderes, será que podemos exigir um modo multiplayer como se ele fosse obrigatório?

Na verdade, todo o visual de Second Son demonstra um cuidado especial da Sucker Punch. Afinal, o que é mais bonito de se ver na série sempre foram seus super poderes e, com Second Son, poderemos ver a beleza de uma variedade muito maior de habilidades com o poder técnico incrível da nova máquina da Sony. O que vimos até agora já impressiona, mas queremos mais. Second Son já nos minutos iniciais de gameplay precisa se mostrar muito mais bonito do que seus "primeiros irmãos".

Queremos liberdade!

Queremos decidir o que fazer com nossas compacidades sobrehumanas precisa! Queremos decidir os pressupostos morais que irão guiar nossas açoes! Queremos explodir aquele carro se estivermos afim! Sim, queremos fazer o que bem entendermos a todo o instante e, embora nossas vidas não permitam esse tipo de coisa, o escapismo de inFAMOUS: Second Son é uma grata maneira de extravarmos esse sentimento de liberdade e a dádiva do poder. Não temos dúvida de que será um grande game para o PS4, mas ainda temos aquele medo de estarmos de frente para um “mais do mesmo” na série. Bom, ao menos a possibilidade de acumular vários poderes e os visuais ainda mais bonitos parecem nos ajudar a afastar qualquer insegurança.

Vá pensando no poder (ou “nos” poderes) que vai querer usar em Second Son, por que falta poucos dias para o terceiro capítulo da série nos trazer mais uma vez a seu emocionante universo!

EXPECTATIVA
4

inFAMOUS: Second Son (PS4)

Desenvolvimento: Sucker Punch
Gênero: Sony

Lançamento: 21 de Março

Leve a **Revista Nintendo Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

twitter.com/nintendoblast

Seguir

facebook.com/nintendoblast

Curtir

google.com/+nintendoblast

Seguir

youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

PS3

Cavaleiros do Zodíaco: Bravos Soldados chega com tudo ao PS3.

por **Thomas Schulze**

Revisão: *José Carlos Alves.*
Diagramação: *Leonardo Correia*

VOCÊ JÁ SENTIU O COSMO?

Se você tem mais de 20 anos e nutre alguma simpatia por animes, muito provavelmente sente saudades da Rede Manchete. Afinal, esse canal ficou muito famoso aqui no Brasil por ter ajudado a popularizar os desenhos japoneses em nossa programação. O primeiro grande expoente do gênero foi Cavaleiros de Zodíaco, um sucesso avassalador que cativou milhares de fãs e rendeu bonecos caríssimos, álbuns de figurinhas, filmes e, já na época, jogos de videogame.

Mesmo hoje, mais de 20 anos depois de sua estreia, pouca coisa mudou. A Rede Manchete pode estar extinta, mas Cavaleiros do Zodíaco ainda conta com muitos fãs, recebe novos filmes, seus bonecos enchem os colecionadores de alegria e, mais importante para nós, jogos de videogame sobre as aventuras de Seiya e seus amigos continuam sendo lançados. A bola da vez é Bravos Soldados, um exclusivo do PS3 que celebra o legado de uma das mais bem sucedidas animações de todos os tempos.

Lutadores com poder astral

Caso você não tenha notado pela arte de capa do jogo, Bravos Soldados reúne todas as principais aventuras dos mangás estrelados pelos defensores de Atena. Desde a famosa saga das 12 casas até o fatídico embate contra o imperador Hades, podemos reviver todos os nossos momentos favoritos do clássico anime. Ou melhor, quase todos, pois quando eu disse que o game reunia as principais aventuras do mangá, estava sendo bem literal.

A saga de Asgard, produzida diretamente para a televisão, acaba ficando de fora do pacote, que salta diretamente da saga do santuário para a saga de Poseidon. É realmente uma pena não podermos recriar as memoráveis lutas contra Mime, Bado e Shido entre tantas outras, mas, a bem da verdade, nem dá tempo de reclamar, já que as dezenas de lutadores e armaduras disponíveis vão deixar qualquer fã de Cavaleiros do Zodíaco com um sorriso no rosto.

Há tanta variedade de personagens e armaduras diferentes que, para listar tudo, eu teria que gastar todo o espaço dessa análise! Tem desde armaduras divinas a sapuris (aquelas armaduras estilosas dos espectros de Hades); de cavaleiros de bronze coadjuvantes (como Ichi de Hidra) ao cavaleiro de prata preso no inferno, Orfeu de Lira; da versão cega de Shiryu a Hyoga com armadura de ouro de aquário. Ufa! Tem mais personagens jogáveis que estrelas no céu!

É nas constelações que a luta vai começar

Como de nada serviriam tantos lutadores sem alguns modos de jogo, é bom saber que Bravos Soldados conta com uma certa variedade de opções. Além do obrigatório modo história, que recria as sagas do Santuário, Poseidon e Hades com uma boa precisão (faltam algumas lutas e boa parte do capítulo do inferno, mas nada imperdoável), há um divertido modo multiplayer competitivo para você e um amigo disputarem uma batalha de mil dias (ou de dois rounds, o que acontecer primeiro), além de um surpreendentemente polido modo online rankeado, que funciona que é uma belezinha, sem qualquer lag e sem demora para encontrar oponentes.

Para completar há ainda um modo que permite montar sua própria Guerra Galáctica, juntando lutadores de todas as sagas para se enfrentar em duelos mata-mata. Esse é, de longe, meu favorito, pelo simples fato de não haver muitas coisas na vida mais fascinantes que colocar o próprio Hades para lutar contra o pobre Jabu de Unicórnio enquanto narradores exaltados ficam impressionados com cada golpe devastador lançado pelo imperador do inferno contra um pobre cavaleiro de bronze. Ouch!

Faça elevar o cosmo no seu coração

Embora trate-se de um jogo de luta, Bravos Soldados é bem diferente dos Street Fighters e Mortal Kombats da vida. Não apenas por sua jogabilidade livre em três dimensões, mas também por permitir que todos os golpes do game sejam desferidos com um simples apertar de botões. Como cada cavaleiro possui seus próprios especiais, é bem legal gastar um tempo jogando com todos eles e descobrindo qual deles têm mais a ver com o seu estilo de jogo. Nada de meia lua para trás, para frente, chute alto mais chute baixo. Aqui não, baixa elevar seu cosmo e soltar o golpe desejado.

As lutas funcionam assim: com dois caveleiros dividindo uma grande arena, você precisa escolher o melhor momento para parar de andar e fazer o seu medidor de cosmo subir. Quanto mais cosmo reunir, melhores serão os golpes que você pode lançar. Também é possível elevar o seu medidor batendo e apanhando, mas é bom ficar esperto: se esquivar dos ataques devastadores de seus oponentes consome cosmo, então a luta rapidamente se transforma em um jogo de xadrez. Esse elemento tático fica particularmente evidente nas partidas multiplayer, já que o computador tem uma inteligência artificial burrinha em seus melhores momentos, e completamente apática na maior parte do tempo.

O pior é que, diferente de Batalha do Santuário, o jogo anterior dos Cavaleiros do Zodíaco, toda a experiência single player de Bravos Soldados se resume a enfrentar outros cavaleiros. Ou seja, não há mais aquelas fases entre as casas nas quais você precisava derrotar legiões de soldados a serviço do mestre do santuário, então jogar por muito tempo acaba ficando meio cansativo devido à falta de desafio e variedade. É só luta, luta, luta, depois um pouco mais de luta, seguido por uma boa dose de luta.

A vitória na canção

Embora a trilha sonora não conte com qualquer faixa originalmente composta para o desenho, ela faz um bom trabalho ao criar a atmosfera ideal para as aventuras dos cavaleiros de bronze. São músicas que remetem diretamente ao sentimento de amizade, união e aventura que Cavaleiros do Zodíaco sempre soube transmitir tão bem. Há até uma sequência de abertura animal que poderia muito bem servir como introdução para qualquer temporada da animação.

Se sobra capricho nesse departamento, o mesmo não se pode dizer dos momentos em que o game tenta nos contar a sua história. É inacreditável que, em plenos tempos de blu-ray, Bravos Soldados ainda faça uso de telas estáticas e imagens que mais parecem bonecos de papelão para fazer a narrativa andar. Não há nada errado em contar uma trama através de blocos de texto, mas quando você faz um jogo inteiro dedicado a homenagear uma série animada, há algo de terrivelmente anti-climático em trocar cenas do desenho por imagens estáticas em baixa resolução.

Ao menos o trabalho de localização dos textos foi muito bem feito e parece ter sido realizado por verdadeiros fãs da série, então prepare-se para ler várias frases conhecidas, como o clássico “Seiya e os outros...” quando falamos dos cavaleiros de bronze, ou o imortal “cavaleiro insolente!” durante as batalhas. Só faltou mesmo chamar os nossos queridos dubladores nacionais para a festa ficar completa.

Os guardiões do universo

Entre virtudes e defeitos, é inegável que Bravos Soldados consegue realizar um belo serviço aos fãs de Cavaleiros do Zodíaco. Os admiradores da série com certeza encontrarão muitas razões para manter o jogo em seu PS3 por um bom tempo, como as centenas de bônus legais para desbloquear, que incluem até fotos de todos os bonecos cloth myth já lançados.

Quem estiver apenas em busca de um bom jogo de luta provavelmente teria mais sorte procurando em outro lugar. Mas para quem sente saudades de chegar da escola e passar o dia inteiro assistindo anime, Bravos soldados é um prato cheio de nostalgia.

Prós

- Belo visual faz justiça ao anime;
- Dezenas de lutadores e golpes;
- Combatentes bem equilibrados;
- Bônus bacanas como uma galeria de cloth myths;
- Modo online justo e eficiente.

Contras

- Cutscenes mereciam mais capricho;
- Inteligência artificial é medíocre;
- Faltou aquela dublagem esperta em português;
- Cadê a saga de Asgard?

NOTA FINAL

7.5

Os Cavaleiros do Zodíaco: Bravos Soldados

Playstation 3

PS3

por ***Thomas Schulze***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Gabriel Leles

BATTLEFIELD 4

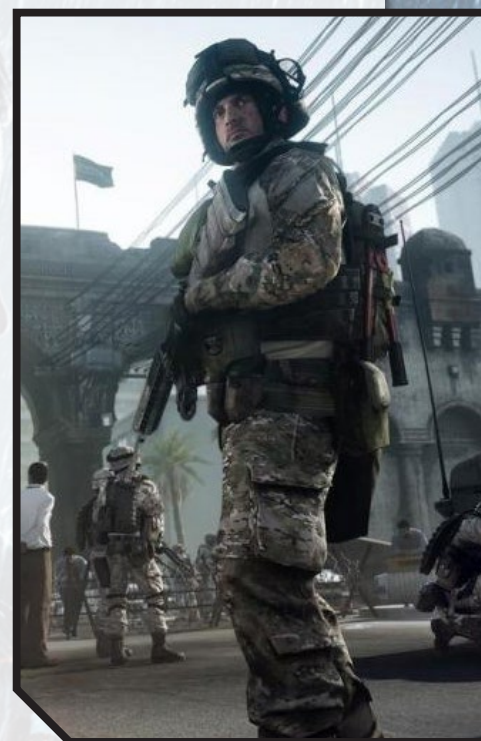
O horror da guerra retorna ao PS3 em BATTLEFIELD 4

Para o bem ou para o mal, Battlefield é uma das franquias mais marcantes da geração que está se encerrando. A nova edição do simulador de guerra da DICE chega aos nossos lares com uma baita reputação a zelar e como referência em excelência no combate online.

Afinal, já se foi o tempo em que a Activision reinava soberana e incontestavelmente entre os jogadores de FPS com seu Call of Duty. Hoje Battlefield possui uma enorme legião de fãs e seguidores fervorosos, que aguardam ansiosamente a sua chance de entrar em combate. Mas será que **Battlefield 4** corresponde às expectativas de seus leais soldados?

Nova engine, velhos controles

Você já conhece o esquema e ninguém está a fim de reinventar a roda: visão em primeira pessoa, controles muito bem calibrados, efeitos sonoros top de linha, uma guerra completamente imersiva e um multiplayer capaz de sugar todas as horas livres da sua semana. Ufa. Esse é o mesmo bom e velho Battlefield que tanto amamos! Então, se você é um fã de longa data, nem precisa terminar de ler esse review, pode comprar o jogo sem medo. Sério, vai lá, pode ir na boa, não tem risco algum!

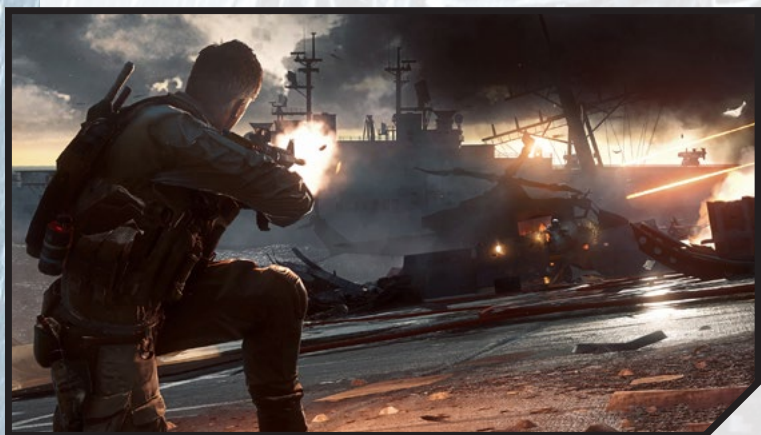
Afinal, a grande novidade da vez e a maior promessa da DICE para a quarta edição do game era a novíssima engine Frostbite 3, capaz de criar ambientes ainda mais realistas, partículas reluzentes e uma resolução bem mais alta.

Mas, verdade seja dita, a não ser que você seja incrivelmente obcecado por gráficos, a ponto de reparar nos menores pixels, mal dá pra notar que se trata de uma nova engine. Não que isso seja exatamente um demérito, já que nem Battlefield 3 chega perto de poder ser chamado de um jogo feio, mas Battlefield 4, mesmo com sua nova engine, deixa claro que o cansado hardware do PS3 já rendeu tudo que tinha para render, então você só vai notar algum avanço real nessa área se jogar no todo-poderoso PlayStation 4.

Como o modo coop acabou dividindo bastante os jogadores e a imprensa no título anterior, a DICE acabou preferindo omitir completamente essa forma de jogar em Battlefield 4. Tudo para poder dedicar ainda mais tempo e esforço para lapidar a campanha single player e o sempre aclamado multiplayer de sua série de guerra. Mas basta jogar um pouco da campanha para notar que nada mudou por lá. E isso, sim, é um demérito.

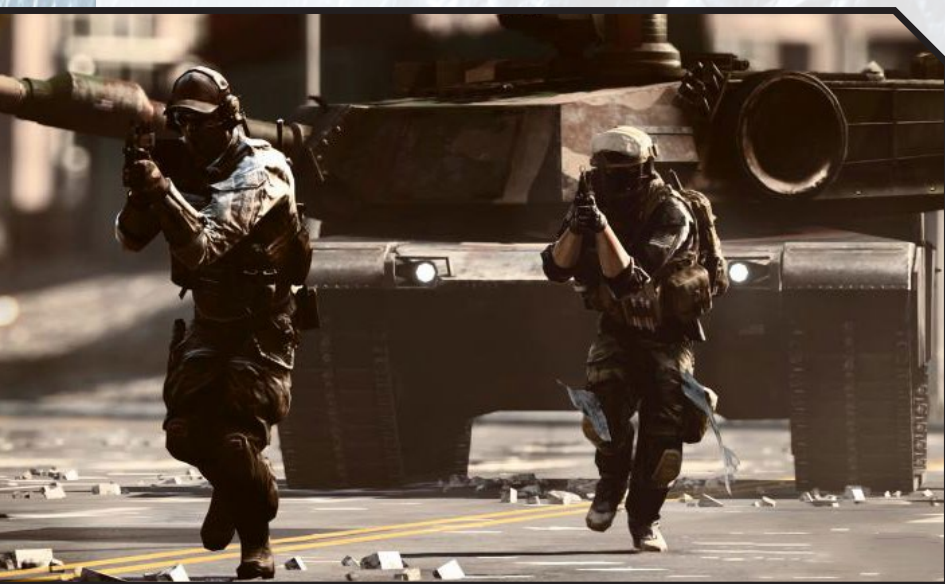
Um mundo sem brilho

A história da campanha principal se passa em 2020, seis anos depois dos eventos vistos em Battlefield 3. A tensão entre a Rússia e os Estados Unidos está mais alta do que nunca e, para completar, o almirante chinês Chang planeja um golpe de estado para, depois, aniquilar os EUA. É claro que nossos amigos americanos não deixariam essa tramóia passar impune, então cabe a você e ao sargento Daniel Recker acabar com essa treta toda.

Como missão dada é missão cumprida, Recker conta com a juda de aliados valiosos em sua missão: o líder de esquadrão William Dunn, o segundo em comando Kimble “Irish” Graves e o médico de campo Clayton “Pac” Pakowski. Mas logo cedo na campanha também entram para o time o membro da CIA Laszlo Kovic (nosso velho amigo “Agent W” de Battlefield 3) e a agente do serviço secreto chinês Huang “Hannah” Shuyi.

O primeiro grande problema da história é que, apesar do elenco inchado com toda essa galera, é bem difícil conseguir nutrir um pingo de simpatia por qualquer personagem, já que eles só sabem vomitar dados burocráticos, constatações óbvias e frases de efeito meia boca. Ao menos em português as coisas melhoram um pouco, pois, se a dublagem dos atores famosos não chega a brilhar, ao menos ela é bem competente e pode te fazer rir se você é daqueles que gostam de jogos que têm palavrão pra c@&$*%# nessa m&$#@.

Os objetivos das fases são medíocres, não há um pingo de variedade ou uma ideia sequer que não tenha sido vista antes e realizada melhor em outros jogos do gênero. Após trinta minutos a história deixa de fazer sentido e nem mesmo o mais ardoroso fã da série conseguirá ter interesse em acompanhar as intrigas políticas propostas pelo roteiro da aventura. Enfim, como de praxe na série, completar a campanha não serve para nada além de treiná-lo para o multiplayer. É um sofrimento e tanto mas, felizmente, não é um sofrimento longo, já que em 6 ou 7 horas você termina a aventura e pode partir para o que realmente importa, o multiplayer.

A melhor guerra online

Se você está satisfeito com seu Battlefield 3 e não pensa em migrar para a nova versão, deixe-me alertá-lo que você está perdendo alguns dos mapas mais empolgantes já desenhados para um jogo de videogame. Independente do seu estilo de jogo; seja você um membro da infantaria que gosta de correr como um Rambo alucinado, atirando em tudo e todos, ou um sorrateiro atirador de elite que gosta de acampar

e destruir seus oponentes de tocaia; seja você um fanfarrão que gosta de percorrer as dunas a toda velocidade em um buggy ou um brutamontes que gosta de avançar devagar destruindo tudo com seu tanque, o fato é que o seu estilo de jogo vai cair como uma luva em Battlefield 4.

Isso é, pelo menos enquanto o mapa não estiver desmoronando ao seu redor. Sim, agora os mapas exercem um papel muito mais ativo nos confrontos, com casas entrando em colapso ao serem atingidas por fogo pesado, muros sendo derrubados por veículos ou represas rompendo ao longe e inundando o mapa, mudando completamente o panorama e a estratégia de combate.

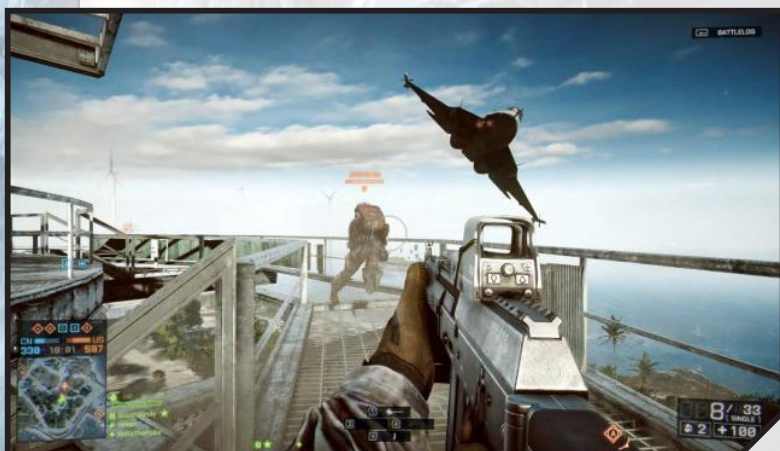
Para completar, há vários modos de jogo e a customização de personagens conta com mais opções do que nunca, o que acaba fazendo com que as classes sejam definidas muito mais pelas gadgets que você escolhe para equipar do que pelas suas armas pré-configuradas. Ou seja, você nunca mais ficará limitado a uma função pura e simplesmente por causa de sua classe, e poderá sempre jogar do modo que achar mais adequado e divertido para seu estilo.

Problemas técnicos

Quando foi lançado, Battlefield 4 chegou lotado de bugs e problemas técnicos que faziam até mesmo o jogo travar com certa frequência. Enquanto você lê esse texto, tudo está mais ou menos nos conformes e "já" há uma certa estabilidade, mas basta lembrar que mês passado a DICE declarou ainda estar trabalhando na solução de problemas e, pior ainda, que no PS4 há até saves sumindo para perceber que nem tudo são flores ainda. Felizmente, consegui terminar a campanha e jogar algumas dezenas de horas no multiplayer sem me deparar com nenhum glitch mais sério além de alguns travamentos aqui e ali, mas sei que dei sorte.

Apesar desses deslizes e da campanha absolutamente medíocre, é complicado não recomendar Battlefield 4 para quem gosta de jogar online. Afinal, há algo de apaixonante em misturar a empolgante luta de infantaria com dezenas de armas mortais e batalhas cheias de veículos repletos de poder para causar destruição em massa.

É fácil afirmar que, não importa quanto tempo você jogue, nenhuma partida será igual a outra. Tanta variedade garante guerras memoráveis e um sentimento de imersão sem igual. Uma pena que, enquanto o multiplayer se consagra como um dos mais sólidos esforços da geração, e a experiência definitiva de combate online, a campanha single player anda para trás e se revela um grande fardo.

Talvez já tenha passado da hora da EA e da DICE pararem de tratar o modo campanha como um mero tutorial do multiplayer e abandonarem oficialmente esse péssimo modo, seguindo o exemplo de Titanfall e dedicando mais tempo e recursos para o que o pessoal realmente curte jogar: o multiplayer.

BATTLEFIELD 4

Prós

- Multiplayer está mais divertido do que nunca;
- Ótimo equilíbrio entre as armas e os veículos;
- Mapas realmente inspirados e cheios de variedade;
- Nenhuma partida é igual a outra.

Contras

- História risível e personagens rasos;
- Campanha single player é um desastre;
- Problemas técnicos sérios (alguns já corrigidos por patches e atualizações).

NOTA
7.0

Battlefield 4 (PS3/PS4)
Desenvolvimento: Electronic Arts
Gênero: Ação/Tiro

Análise

Resogun (PS4)

por **Rodrigo Bitencourt**

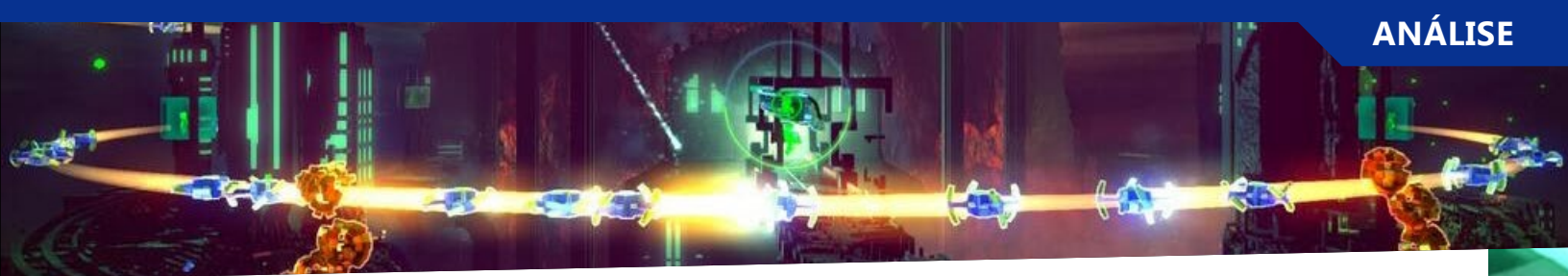
Revisão: Catarine Aurora
Diagramação: Leandro Fernandes

Não é um joguinho de navezinha, é um jogão

Revistinha, filminho, desenhinho, joguinho. Parece que quando se é criança, tudo que a gente gosta se fala no diminutivo. Tem sempre um -inho ou -inha no final da palavra. Só que você cresce e parece que a revista em quadrinho não, nem o joguinho de videogame. Quem não gosta muito ou não tem uma aproximação maior com a cultura dos games, sempre solta um "joguinho". Igual àquela sua tia que você só vê no Natal e nunca deixa de comentar: desse tamanho e ainda jogando joguinho? Pois é, Resogun sofre de um mal parecido, é um joguinho de navezinha. Só que não. É um jogão, com -ão mesmo, de nova geração.

O guia do jogador das galáxias

Resogun é o mais novo projeto da produtora Housemarque, criadora da série Super Stardust, e é um dos estreantes da nova geração no PlayStation 4. O game é uma aventura espacial, que até pode lembrar aos mais veteranos do grande sucesso dos jogos de naves nos saudosos tempos de fliperama. Mas as comparações podem parar por aí mesmo. Com gráficos de última geração, Resogun já mostra todo o potencial que o novo console da Sony possui de encantar os jogadores só pelo olhar.

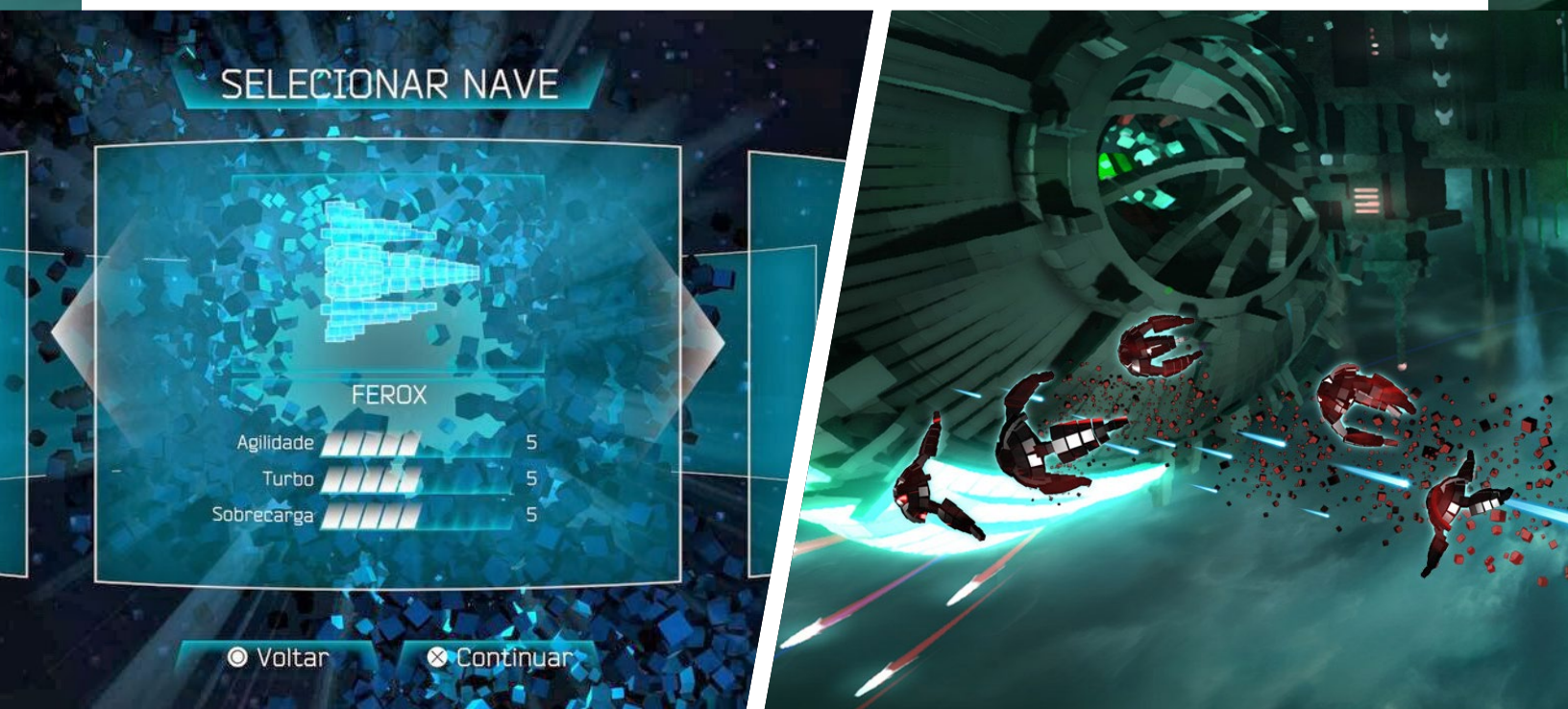
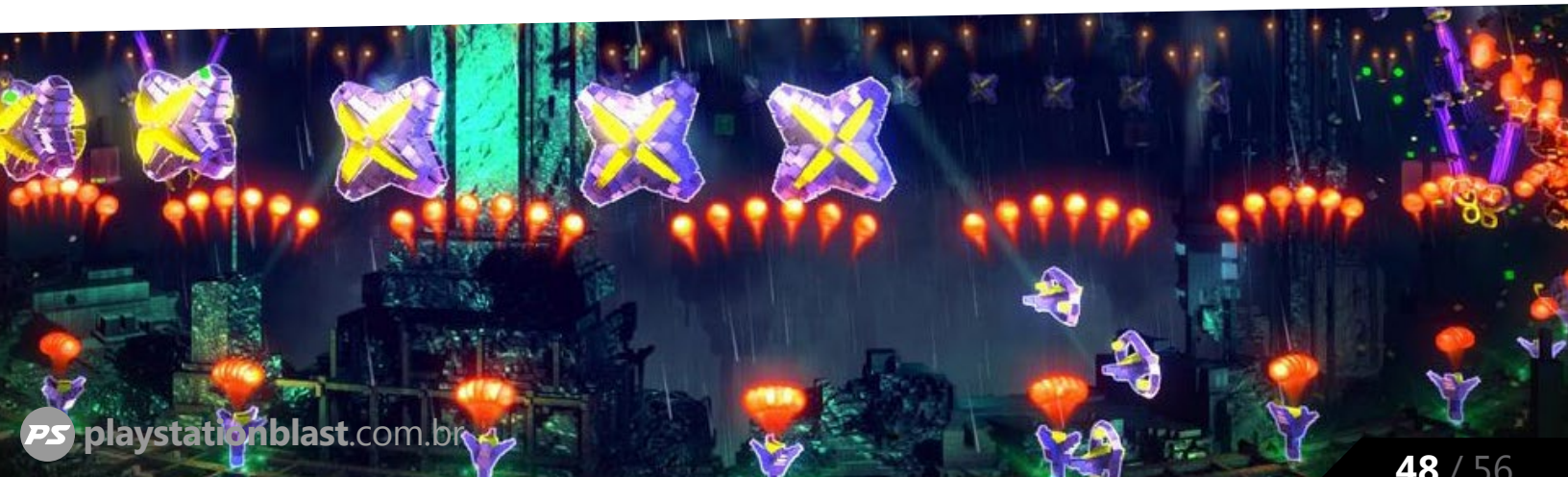
Em tempos de grandes enredos cinematográficos e roteiros complexos no universo dos games, Resogun se atém a um objetivo simples: diversão. Sem se basear em uma história com grandes antagonistas ou ameaças, aqui a proposta é ser direto e divertido. Composto por cinco fases no total, cada uma possui 10 humanos que devem ser salvos, conforme você vai eliminando os seus inimigos. Além do ato em si de humanidade, resgatar os humanoides também vai garantir pontos, vidas extras, atualização de armas e outras vantagens. Ou seja, salvando o próximo, você se salva também.

Jogada nas estrelas

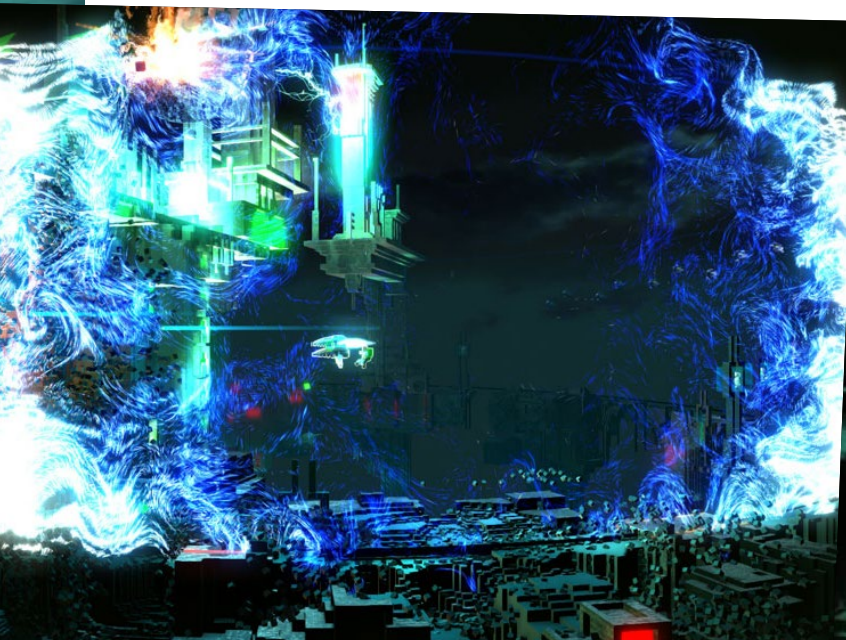
Com esse conceito simples, Resogun conquista o jogador através dos desafios viciantes e momentos eletrizantes de ação. À primeira vista vai ser difícil definir o que está acontecendo na tela, onde está você, onde estão seus inimigos e, principalmente, onde estão os humanos que você deve salvar.

O jogo também possui uma peculiaridade, você pode mover a sua nave em todas as direções, mas ela só vai se movimentar lateralmente a partir de um círculo que é formado pelas fases, é quase como se você estivesse preso a esse anel circular, com inimigos vindo de todos os lados. Um ponto muito importante a se ressaltar é a curva de aprendizagem do game, ela pode parecer desafiante demais para alguns, talvez, até mesmo frustrante, mas assim que o jogador conseguir entender e se familiarizar com a dinâmica do jogo, vai ser difícil largar o controle. Cada uma das cinco fases é composta por três etapas, que vão sendo conquistadas conforme a sua pontuação aumentar. Ao final, chega aquele momento clássico: o chefe. Tenho que tirar o chapéu, ou o capacete, no caso, para a Housemarque pela criatividade na dinâmica dos combates contra os chefes das fases. Cada um deles conta com uma particularidade específica, pontos fracos e padrões de ataque. Padrões esses que, aliás, sofrem mudanças de acordo com a dificuldade escolhida.

Como se já não fosse complicado o bastante, Resogun oferece diversos tipos de dificuldade: novato, experiente, veterano e mestre. A última é só para os fortes e fica disponível para os guerreiros (ou masoquistas) que conseguiram fechar o modo veterano. Geralmente, a primeira vez que jogo um game gosto de escolher o modo normal, mas vou ter que confessar que a última fase me fez apelar para o modo novato. Contudo, tudo vai depender das habilidades e experiência adquiridas por você durante o jogo para decidir qual é a dificuldade que oferece maior diversão.

Divertidos no espaço

A diversão em Resogun não para por aí, além disso tudo, você ainda pode escolher entre três tipos diferentes de naves: Ferox, Nemesis e Phobos. Cada uma delas possui seus pontos fortes e fracos que apresentam vantagens e desvantagens para determinadas dificuldades ou fases. Mais uma vez, vai do gosto do jogador decidir qual é a nave que se adapta melhor ao seu estilo de jogo.

Nem só de lasers se sobrevive em Resogun. Você vai ter disponível algumas habilidades especiais que vão fazer diferença na hora do sufoco e podem salvar a sua vida em momentos de tensão. Uma delas e que é ótima para fugir de inimigos e ainda eliminar alguns no caminho é o boost, uma espécie de turbo que faz a sua nave voar mais rápido e se tornar invulnerável por um breve espaço de tempo. Também existem as bombas que podem ser coletadas conforme você salva humanos e ganha pontos, elas são muito eficientes pois, com apenas uma, você elimina uma wave completa de inimigos. E por último, mas não menos importante, o Overdrive, habilidade que também depende da sua coleta de pontos, quando pronto ele libera uma raio super poderoso nos adversários, além de deixar tudo em slow-motion, facilitando e muito a sua vida.

Além: a oitava geração

Resogun é o jogo que você esperava para se encantar com a nova geração, mas ainda não sabia. Com gráficos quase epiléticos de tão coloridos, frenéticos e exuberantes, trilha sonora empolgante, fácil jogabilidade e um nível de diversão altamente apurado, o game vai ser uma bela surpresa para os jogadores de PlayStation 4.

Prós

- Gráficos de última geração;
- Trilha sonora empolgante;
- Altamente viciante;
- Gratuito através da assinatura da PS Plus;
- Modo co-op online.

Contras

- Curva de aprendizagem desafiadora;
- Depois que você pega o jeito, as fases se tornam muito curtas.

NOTA **9.0**

Resogun

Playstation 4

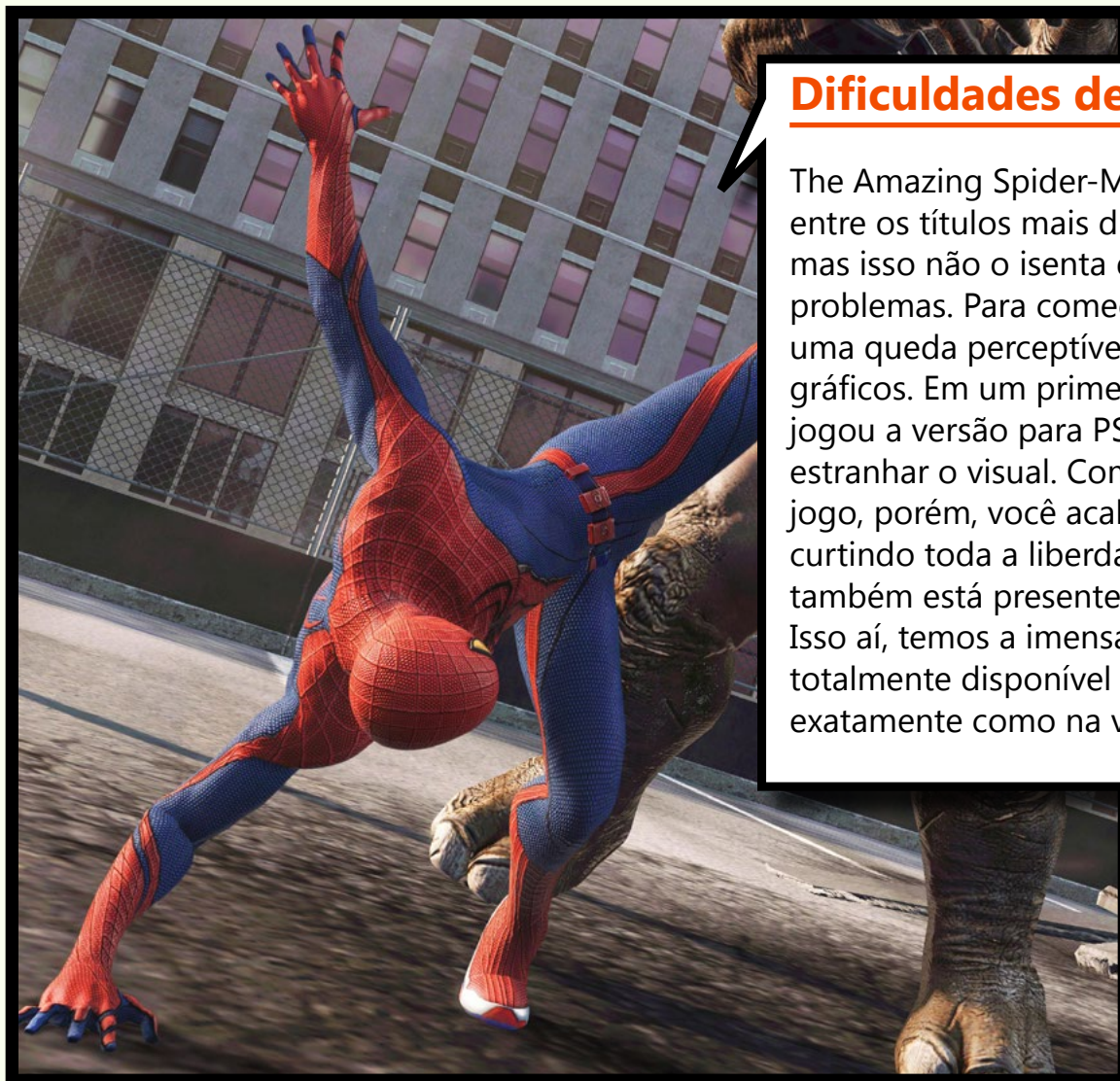
THE AMAZING SPIDER-MAN

Mais de um ano após o lançamento de The Amazing Spider-Man para consoles de mesa, a Activision finalmente liberou um port do título para o PlayStation Vita. Depois de tantas adaptações terríveis, a impressão que temos é de que existe uma regra que diz que jogos baseados em filmes obrigatoriamente precisam ser péssimos. Se a coisa realmente fosse assim, em vez de uma análise eu estaria escrevendo agora um Blast from the Trash. Mas, felizmente, The Amazing Spider-Man mostra que, se bem feito, um jogo pode muito bem adaptar um universo cinematográfico com qualidade.

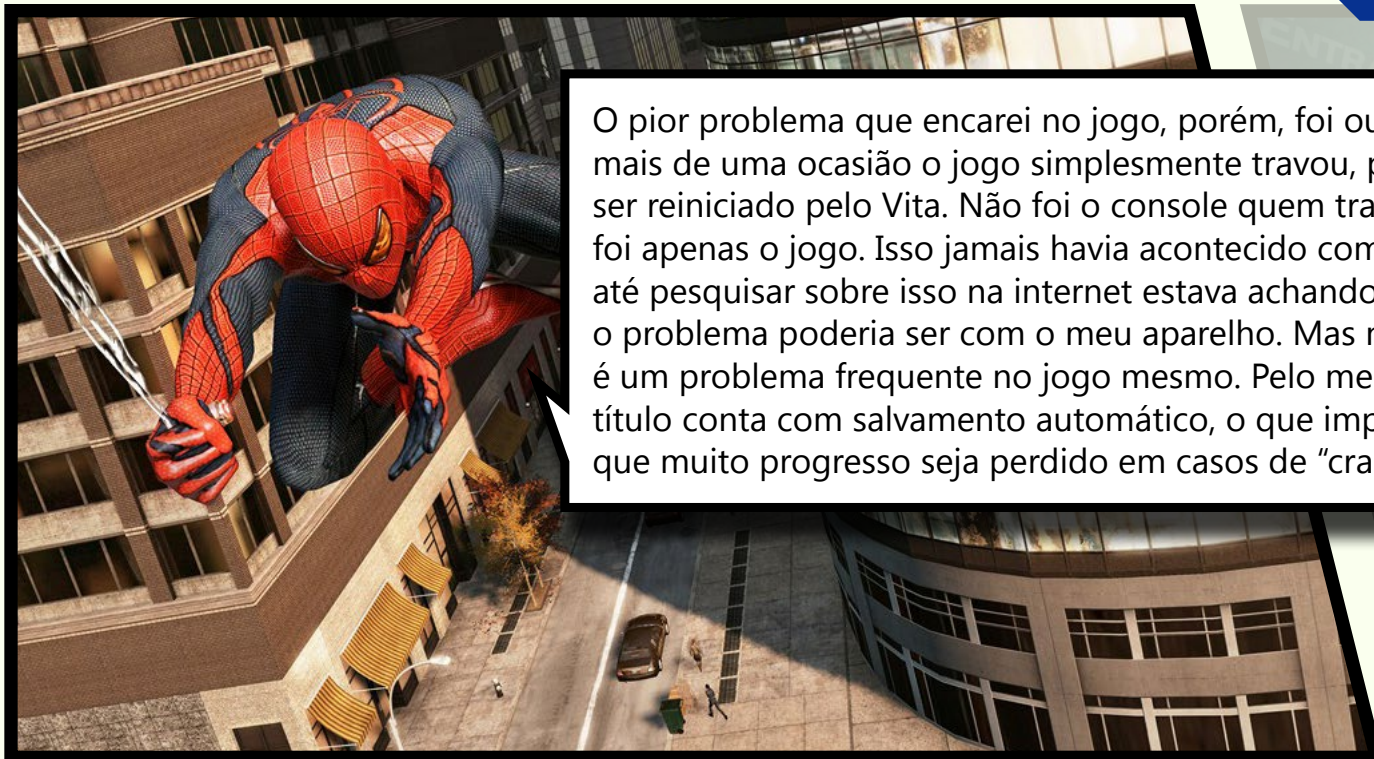
por ***Rodrigo Estevam***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Ítalo Lourenço

Desenvolvido pela galera da Beenox, responsável pelas versões para consoles de mesa dos excelentes Spider-Man: Shattered Dimensions e Spider-Man: Edge of Time, o jogo tira proveito da experiência que a equipe adquiriu com o personagem. Toda a movimentação do Cabeça-de-Teia é bem fluida e natural, desde o ato de correr até sair trocando sopapos com os inimigos. É perceptível que o pessoal da Beenox se sentiu em casa durante o desenvolvimento do jogo.

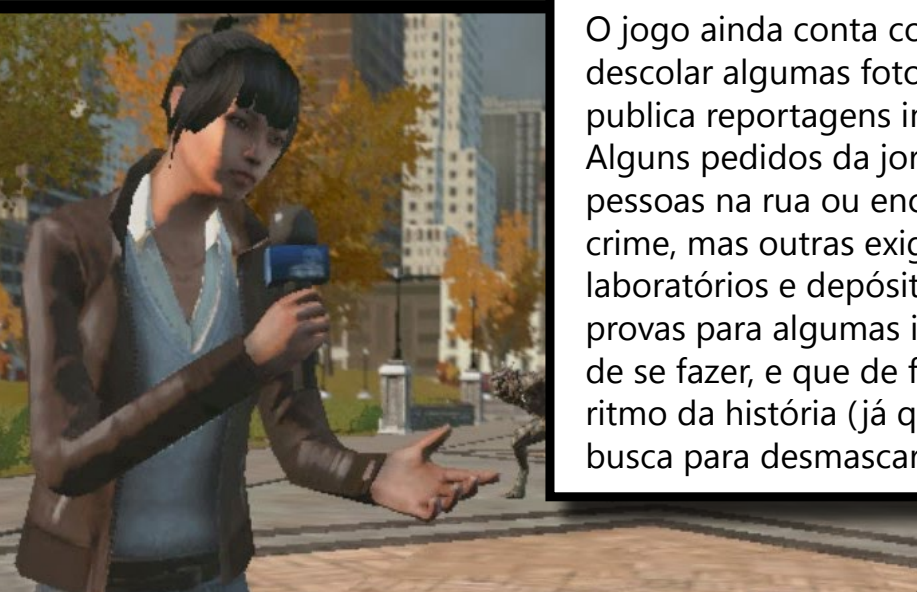
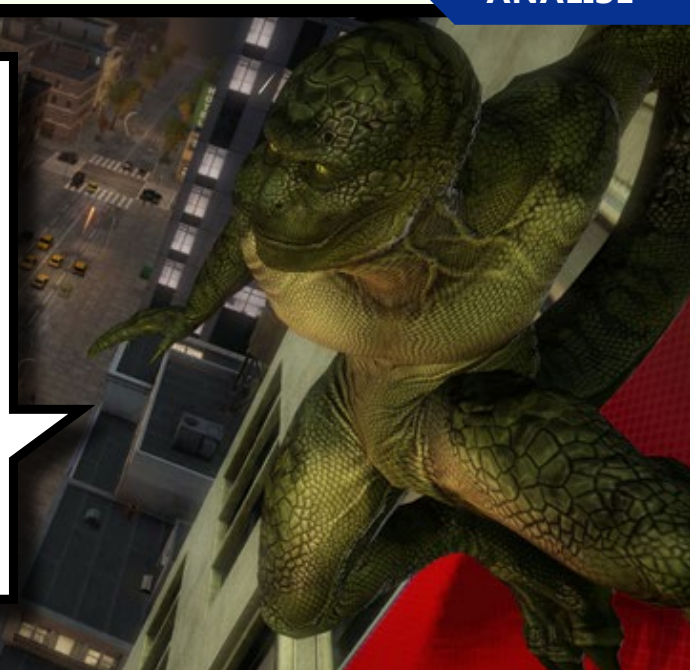
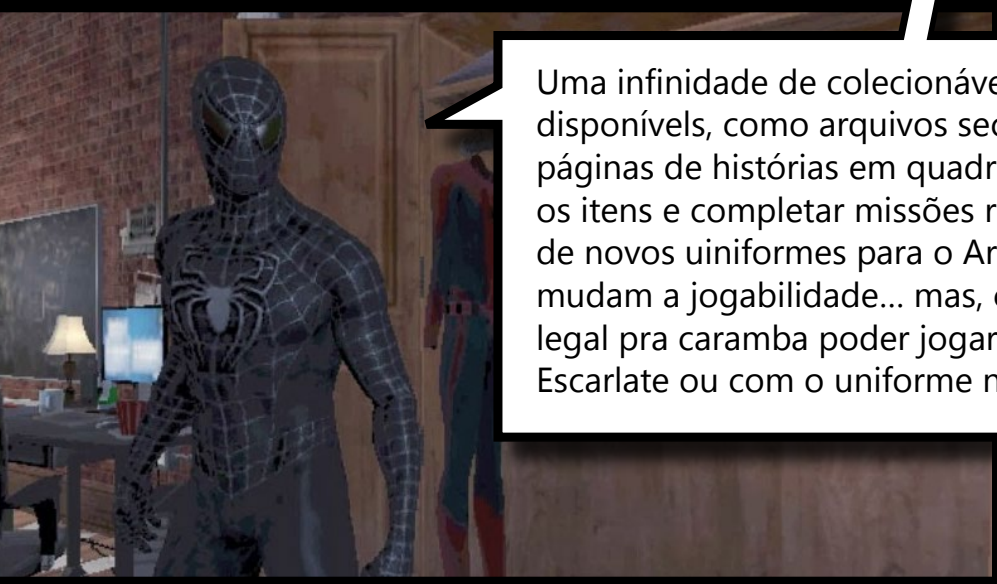
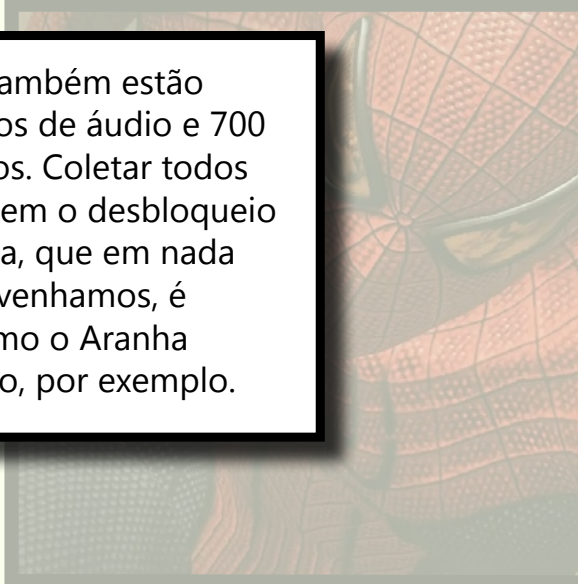
Os eventos acompanhados em The Amazing Spider-Man se passam pouco tempo depois do reboot da série dos cinemas pelas mãos do diretor Mark Webb. Gwen Stacy ainda trabalha na Oscorp, dessa vez auxiliando o cientista Alistair Smythe, que pretende continuar as pesquisas do Dr. Curt Connors sobre o cruzamento de espécies, dessa vez com o auxílio de nanotecnologia. A senhorita Stacy decide levar nosso querido amigo Peter Parker para dar uma volta na Oscorp e, como era de se esperar, problemas acontecem. Os espécimes ficam cada vez mais agitados e logo conseguem se libertar de suas celas, atacam os funcionários da Oscorp e, de quebra, acabam infectando boa parte do pessoal com um vírus que causa mutações. Logo o vírus se espalha por toda a Manhattan e, a partir daí, começa a ação.

Dificuldades de percurso

The Amazing Spider-Man facilmente figura entre os títulos mais divertidos do Vita, mas isso não o isenta de apresentar alguns problemas. Para começar, o jogo sofreu uma queda perceptível na qualidade dos gráficos. Em um primeiro momento, quem jogou a versão para PS3, por exemplo, vai estranhar o visual. Com alguns minutos de jogo, porém, você acaba se acostumando e curtindo toda a liberdade da jogabilidade, que também está presente nessa versão do jogo. Isso aí, temos a imensa ilha de Manhattan totalmente disponível para exploração, exatamente como na versão original.

Além disso, em alguns momentos o jogo sofre com quedas perceptíveis e incômodas na taxa de quadros por segundo (a famosa framerate). Esse problema se agrava quando há muitos elementos na tela, como grandes grupos de inimigos ou algum adversário de proporções avantajadas, mas também acontece com alguma frequência mesmo quando se balançando pelos prédios da cidade (ainda que a qualidade gráfica dos edifícios esteja muito abaixo da qualidade gráfica geral do jogo). Isso pode atrapalhar bastante durante alguns combates ou mesmo durante uma casual "caça" às páginas de quadrinhos espalhadas por todo o jogo.

O pior problema que encarei no jogo, porém, foi outro: em mais de uma ocasião o jogo simplesmente travou, precisando ser reiniciado pelo Vita. Não foi o console quem travou, foi apenas o jogo. Isso jamais havia acontecido comigo, e até pesquisar sobre isso na internet estava achando que o problema poderia ser com o meu aparelho. Mas não, é um problema frequente no jogo mesmo. Pelo menos o título conta com salvamento automático, o que impede que muito progresso seja perdido em casos de “crash”.

Go, Spidey, go!

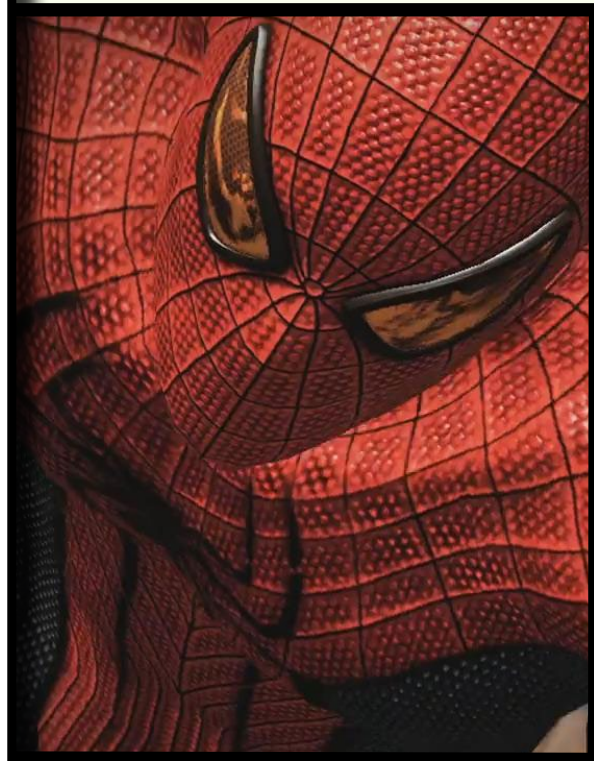
Apesar dos problemas listados, The Amazing Spider-Man é um título e tanto. Como alguém que cresceu lendo as HQs do Homem-Aranha, jogou diversos jogos do herói, vibrou com os dois primeiros filmes do Raimi e se decepcionou com o terceiro, que curtiu e aprovou o reboot da franquia com Andrew Garfield no papel principal e espera ansiosamente pela sua continuação, devo dizer que The Amazing Spider-Man é um dos melhor títulos do personagem. A liberdade de exploração do mundo aberto criado à imagem da ilha de Manhattan, a possibilidade de salvar cidadãos indefesos de bandidos e malfeitores em becos e lugares desertos, além de poder ajudar a polícia em caçadas a carros de bandidos e em missões de resgate, por si só, já valem o tempo e o dinheiro gastos na cópia do jogo.

Outro ponto positivo é o fato de o jogo não ser uma adaptação do primeiro filme da nova franquia do Aranha, mas sim uma continuação. O universo é o mesmo: os personagens têm um visual bem parecido com o visto nas telonas e a trama segue o mote criado no longa de Mark Webb, com os poderes do herói provindos de experiências com o cruzamento de espécies. Dessa forma, a equipe de desenvolvimento teve muito mais liberdade criativa, podendo montar uma história do zero, mas aproveitando o legado construído no reboot cinematográfico.

O jogo ainda conta com diversas sidequests onde é preciso descolar algumas fotos para a repórter Whitney Chang, que publica reportagens investigativas no jornal do Channel 3. Alguns pedidos da jornalista são simples, como fotografar pessoas na rua ou encontrar pistas em alguma cena de crime, mas outras exigem que o Cabeça-de-Teia invada laboratórios e depósitos da Oscorp para conseguir pistas ou provas para algumas investigações. São missões divertidas de se fazer, e que de forma alguma parecem quebrar o ritmo da história (já que são interligadas à trama, com a busca para desmascarar a empresa de Norman Osborn).

Uma infinidade de colecionáveis também estão disponívels, como arquivos secretos de áudio e 700 páginas de histórias em quadrinhos. Coletar todos os itens e completar missões rendem o desbloqueio de novos uiniformes para o Aranha, que em nada mudam a jogabilidade... mas, convenhamos, é legal pra caramba poder jogar como o Aranha Escarlate ou com o uniforme negro, por exemplo.

Mesmo que apresentando alguns problemas complicados, como o travamento que obriga a reiniciar o jogo, The Amazing Spider-Man soma mais prós do que contras no PS Vita. É um título de diversão garantida, mesmo com a framerate caindo vez ou outra. O ótimo trabalho de dublagem, somado à boa história e a uma jogabilidade que aposta pesado na liberdade de movimentação, fazem com que o jogo se destaque e tenha seu lugar garantido entre os títulos mais legais do portátil da Sony.

Prós

- História interessante, que segue a trama do primeiro filme de Mark Webb;
- Controles responsivos e sem a necessidade do uso da tela de toque;
- Ilha de Manhattan disponível para exploração;
- As piadas divertidas e afiadas do Cabeça-de-Teia;
- Dublagem de alta qualidade, que conta com nomes como Nolan North, Bruce Campbell e até mesmo Stan Lee!

Contras

- Constantes quedas na taxa de quadros por segundo;
- Por vezes o jogo trava sem motivo aparente e é automaticamente fechado pelo Vita;
- Gráficos muito abaixo dos vistos no PS3 (e até mesmo em diversos outros jogos do PS Vita).

NOTA **7.5**

The Amazing Spider-Man

PS Vita